

Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS Bermuatan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Tia Nurul Fauziah¹, Syarip Hidayat², Pidi Mohamad Setiadi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 34-36, Nagrawangi, Kec. Cihideung, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

¹tianurulf16@upi.edu, ²hidayat@upi.edu, ³pidims@upi.edu

Abstract

This research aims to develop a teaching material in the form of a social studies learning e-module containing the character of responsibility. The method used in this research is the Design Based Research (DBR) method with the Reeves model which consists of 4 stages, namely problem identification and analysis, solution/product development, repeated trials, and reflection. The data collection techniques used in this research are preliminary study observations, interviews, documentation studies, expert judgment validation, response questionnaires, and responsibility character observation sheets. Based on the results of expert judgment validation and the results of student responses in trials, it is stated that this e-module is suitable for use as teaching material that can be used either at school or at home for students. Meanwhile, the results of observing the character of responsibility show that the students involved already have a character of responsibility that is classified as very good.

Kata Kunci: E-Module, Sosial Sciences, Elementary School. .

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa e-modul pembelajaran IPS bermuatan karakter tanggung jawab. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Design Based Research (DBR)* dengan model Reeves yang terdiri dari 4 tahap, yaitu identifikasi dan analisis masalah, pengembangan solusi/produk, uji coba berulang, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi studi pendahuluan, wawancara, studi dokumentasi, validasi *expert judgement*, angket respon, dan lembar observasi karakter tanggung jawab. Berdasarkan hasil dari validasi *expert judgement* dan hasil respon peserta didik pada uji coba menyatakan bahwa e-modul ini layak digunakan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan baik di sekolah atau di rumah untuk peserta didik. Sedangkan hasil observasi karakter tanggung jawab menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat sudah memiliki karakter tanggung jawab yang tergolong sangat baik.

Kata Kunci: E-Modul, IPS, Sekolah Dasar.

1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan hal terpenting dalam pendidikan yang harus ditanamkan dan dikembangkan dari mulai sejak dini sebagai dasar dalam pembentukan diri seseorang. Hal tersebut sesuai dengan adanya peraturan pemerintah tentang kebijakan pendidikan berbasis karakter yang tertuang dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter, yang menetapkan pendidikan karakter sebagai bagian integral dari pendidikan nasional, dengan tujuan membekali peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik dengan berjiwa Pancasila. Selain itu, pendidikan karakter juga diperkuat dengan adanya tujuan pendidikan Indonesia yang mengupayakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri peserta didik. Tujuan tersebut dituangkan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, lebih tepatnya pada pasal 3.

Salah satu nilai karakter yang dikembangkan oleh Kemendikbud, yaitu karakter tanggung jawab. Karakter tanggung jawab berarti tindakan atau perilaku manusia dalam melaksanakan kewajiban dan tugasnya baik terhadap dirinya, lingkungan masyarakat, bangsa dan negara dan serta kepada Tuhan Yang Maha Esa. Peserta didik yang memiliki rasa tanggung jawab akan menjadikan ia semakin lebih disiplin, mandiri, dan dapat meningkatkan hasil belajarnya serta akan menjadikan ia sebagai seseorang yang bertanggung jawab di masa yang akan datang (Ardila dkk, 2017). Namun, pada sekarang ini sering dijumpai peserta didik yang kurang atau bahkan melupakan tanggung jawabnya sebagai seorang siswa sekolah. Hal tersebut dibuktikan peserta didik yang malas dalam mengerjakan tugas sekolah, kurang akan sikap Kerjasama dengan teman-temannya, dan bahkan melanggar peraturan sekolah. (Hayati & Utomo, 2022). Perilaku-perilaku tersebut termasuk ke dalam perilaku peserta didik yang kurang bertanggung jawab,

Pengembangan karakter tanggung jawab pada peserta didik dapat dilaksanakan di lingkungan mana saja, namun yang paling dekat adalah lingkungan rumah dan sekolah. Jika di lingkup rumah, orang tua yang akan membina peserta didik untuk mengembangkan tanggung jawabnya sebagai anak misalnya dengan adanya jadwal harian anak untuk membersihkan kamarnya sendiri ataupun kegiatan-kegiatan lainnya. Sedangkan di lingkup sekolah, pengembangan karakter tanggung jawab dapat dilaksanakan melalui pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran IPS.

IPS merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan pada tingkatan pendidikan dasar dan menengah yang mempelajari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora dengan tujuan akhirnya untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi warga negara yang baik.

Pembelajaran IPS sendiri mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik, hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran IPS mengkaji perihal peristiwa dan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan keseharian, dan tujuannya adalah untuk menjadikan peserta didik yang berkarakter kebangsaan seperti menjadi warga negara yang baik, mempunyai semangat kebangsaan yang tinggi, peduli terhadap permasalahan lingkungan hidup, dan bertanggung jawab (Aprianti, 2022). Hidayat, S (2022) mengatakan pembelajaran IPS berlandaskan pada kepentingan nilai moral, hal ini dibuktikan dengan tujuan akhirnya yakni membentuk setiap peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, agamis, dan berjiwa Pancasila. Pembelajaran IPS dan pendidikan karakter memiliki kesamaan dalam tujuan akhirnya yakni menciptakan peserta didik supaya menjadi warga negara yang baik, peduli terhadap permasalahan sosial dan lingkungan serta memiliki rasa kebangsaan yang tinggi (Adnyana, 2020)

Salah satu komponen terpenting dalam suatu pembelajaran adalah bahan ajar. Sari, T. N , Hidayat, S (2023), mengatakan bahwa bahan ajar yaitu sumber belajar yang memiliki fungsi sebagai sarana dalam membantu penyampaian informasi atau pesan dari pendidik kepada peserta didik mengenai materi yang dipelajarinya. Selain itu, bahan ajar juga memiliki peranan untuk menciptakan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai karakter pada setiap mata pelajaran. Dengan adanya bahan ajar membantu mempermudah peserta didik dalam belajar sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

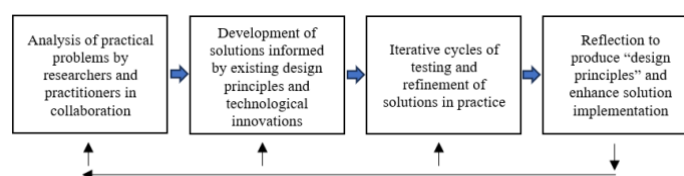
Adapun bahan ajar yang biasa digunakan di sekolah masih bersumber dari pemerintah yaitu buku cetak berupa buku tema guru dan buku tema siswa. Kedua buku tersebut dijadikan pedoman dalam pembelajaran apapun, termasuk pembelajaran IPS. Jika dicermati lebih lanjut, dalam buku-buku tersebut terdapat kekurangannya seperti keterbatasan dalam hal penyajian materi, kurangnya latihan soal, dan pengembangan nilai karakter yang masih kurang terlihat. Selain itu, tampilannya juga masih kurang menarik peserta didik untuk belajar dan kurang jelas dalam petunjuk penggunaan bahan ajar untuk peserta didik (Ariyani & Wangid, 2016). Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan bahan ajar tambahan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun, bahan ajar sudah disediakan oleh pemerintah, sebaiknya guru tidak hanya mengandalkan bahan ajar tersebut saja. Guru sebaiknya mempunyai kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar secara mandiri, agar tidak terlalu tergantung pada bahan ajar yang sudah ada.

Berkembangnya zaman memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan, contohnya dengan dikembangkannya e-modul. E-modul yaitu bahan ajar berbentuk digital yang dapat menampilkan audio, gambar, video, dan teks di dalamnya (Nugraha dkk, 2015). E-modul membuat suatu bahan ajar menjadi lebih interaktif sehingga membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya (Sonia dkk, 2022). Banyak sekali penelitian terdahulu yang membahas penggunaan dari e-modul ini, seperti Raqzitya dkk, (2022) yang mengatakan bahwa e-modul dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan dibuktikan adanya ketertarikan dan semangat peserta didik ketika menggunakan e-modul. E-modul juga memiliki dampak positif terhadap karakter peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Syafa dkk, (2022) yang mengatakan penggunaan e-modul dalam suatu pembelajaran berdampak positif terhadap pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar, dikarenakan e-modul adalah salah satu media pembelajaran yang isinya lengkap, sehingga cukup efektif untuk memfasilitasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. E-Modul juga dilengkapi dengan kegiatan yang dapat memicu peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara nyata. Petunjuk penggunaan dalam e-modul juga dituliskan secara jelas dan sistematis, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengetahui mengenai langkah dan kegiatan apa yang akan mereka lakukan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti menemukan permasalahan terkait pembelajaran IPS, yaitu bahan ajar yang digunakan masih berbentuk cetak berupa buku pegangan guru dan buku pegangan peserta didik yang ketersediaan materinya terbatas dan kondisi bahan ajarnya pun ada yang terlihat hampir rusak seperti *cover* buku yang copot. Selain itu, tidak adanya bahan ajar khusus terkait pembelajaran IPS ini sehingga dapat menghambat peserta didik untuk belajar lebih luas. Kemudian guru juga masih menggunakan media berupa gambar saja sehingga kurang menarik partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Peserta didik kurang menyadari akan tanggung jawabnya, hal ini terlihat dari perilaku peserta didik seperti lalai pada tugasnya sendiri, kurang berpartisipasi saat pembelajaran, dan kurang mengenal terhadap kebudayaan yang dimiliki negaranya contohnya peserta didik kurang mengenal makanan khas daerah yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam bahan ajar IPS yang didalamnya memuat mengenai materi IPS dan nilai karakter tanggung jawab serta melibatkan media yang cukup interaktif agar menarik partisipasi peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran IPS bermuatan karakter tanggung jawab.

2. Metode

Metode DBR atau *Design Based Research* digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian *Design Based Research* ini bertujuan untuk mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk yang dibuat untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran (Yuhanida Kurnia dkk, 2022). Metode penelitian *Design Based Research* ini terdiri dari beberapa tahap menurut Amiel & Reeves (2008) yaitu sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Metode Penelitian *Design Based Research*

Berdasarkan gambar 1 mengenai tahapan dalam metode penelitian *Design Based Research*, maka tahapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui masalah yang ada di lapangan. 2) Mengembangkan solusi berdasarkan teori, prinsip desain, dan inovasi teknologi. pada tahap ini peneliti mulai merancang solusi pemecahan masalah yaitu mengembangkan sebuah produk berupa e-modul pembelajaran IPS bermuatan karakter tanggung jawab. 3) Melakukan pengujian berulang dan

penyempurnaan solusi secara praktis. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian terhadap produk yang sudah dirancang sebelumnya. Pengujian ini dilakukan oleh *expert judgement* dan uji coba di lapangan sehingga nantinya akan diketahui mengenai kekurangan dan kelayakan dari produk yang dibuat peneliti. Jika masih terdapat kekurangan dan adanya saran dari baik dari para ahli atau peserta didik, maka dilakukan revisi pada produk tersebut sesuai dengan saran yang ada. 4) Refleksi untuk menghasilkan prinsip desain dan meningkatkan implementasi dari solusi, pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap produk yang didasari dari data-data yang telah terkumpul dan revisi-revisi sebelumnya terkait dengan e-modul yang dikembangkan peneliti.

Dalam penelitian ini, data-data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dokumentasi, angket validasi *expert judgement*, angket respon peserta didik, dan lembar observasi karakter tanggung jawab peserta didik. Wawancara, observasi dan dokumentasi dilakukan pada saat studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan e-modul. Angket validasi *expert judgement* dilakukan untuk mengetahui kelayakan e-modul yang dikembangkan peneliti. Angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari sisi peserta didik terhadap e-modul yang digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi karakter tanggung jawab dilakukan untuk mengetahui karakter tanggung jawab peserta didik pada saat uji coba e-modul di lapangan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil dari studi pendahuluan dan komentar atau saran dari para ahli. Data kuantitatif diambil dari hasil angket validasi para ahli, angket respon peserta didik dan lembar observasi karakter tanggung jawab peserta didik pada saat uji coba lapangan.

a. Analisis Hasil Angket Validasi Para Ahli dan Respon Peserta Didik

Untuk menganalisis data dari hasil angket validasi para ahli dan respon peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Sari T.N & Hidayat, S, 2023)

Kemudian kriteria interpretasi skor dimodifikasi dari Akbar (dalam Anwar, M. F 2017) sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan E-Modul dari Para Ahli dan Respon Peserta Didik

Interval Presentase	Kategori Kevalidan
00,00% - 49,99%	Tidak Layak/Tidak Valid
50,00% - 69,99%	Kurang Layak/ Kurang Valid
70,00% - 84,99%	Layak/ Setuju
85,00% - 100,00%	Sangat Layak/ Sangat Setuju

b. Analisis Hasil Lembar Observasi Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik

Untuk menganalisis hasil lembar observasi karakter tanggung jawab pada peserta didik pada saat uji coba lapangan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tanggung Jawab Peserta Didik} = \frac{\text{jumlah keseluruhan skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal} \times \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Kemudian patokan penilaian yang digunakan mengenai karakter tanggung jawab peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. Patokan Lembar Observasi Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik

Interval Presentase	Kategori
00,00% - 24,99%	Kurang Baik
25,00% - 49,99%	Cukup Baik
50,00% - 74,99%	Baik
75,00% - 100,00%	Sangat Baik

Sumber; (Agustian, 2017) dimodifikasi

3. Hasil dan Diskusi

Design Based Learning (DBR) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga model Reeves menjadi landasan dalam penelitian ini. Adapun penjelasan sebagai berikut:

a. Identifikasi dan Analisis Masalah. Adapun identifikasi dan analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan studi pendahuluan dalam proses pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi lapangan, dan teknik wawancara kepada wali kelas IV. Selain dengan observasi dan wawancara kepada wali kelas IV, peneliti juga menggunakan studi dokumentasi. Adapun hasilnya yaitu peneliti menemukan informasi bahwa dalam pembelajaran IPS, bahan ajar yang digunakan berupa buku tema, buku bupetik dan buku aktivasi. Kondisi bahan ajar tersebut juga terlihat ada yang rusak seperti bagian covernya ataupun isian seperti kertas yang copot. Setelah dikaji lebih lanjut, bahan ajar yang digunakan di sekolah memiliki keterbatasan dalam materinya sehingga dapat menghambat peserta didik untuk belajar lebih luas. Sekolah kurang memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran, dan sekolah juga masih belum pernah menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi berupa e-modul serta belum tersedia bahan ajar khusus mengenai materi makanan khas daerah dan bermuatan karakter. Selain itu, terdapat peserta didik yang kurang mengetahui mengenai keragaman makanan khas daerah di Indonesia dan kurang akan rasa tanggung jawabnya. Dengan demikian, diperlukan adanya inovasi berupa pengembangan e-modul IPS mengenai materi makanan khas daerah dan juga bermuatan nilai karakter tanggung jawab.

b. Mengembangkan Solusi. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan solusi dari permasalahan yang ada. Adapun solusi yang ditawarkan adalah pengembangan e-modul pembelajaran IPS bermuatan karakter tanggung jawab. Dalam merancang e-modul, peneliti menyesuaikan dengan langkah dari Kemendikbud (2017) yang meliputi: 1) analisis kebutuhan dalam merancang e-modul yang terdiri dari analisis kebutuhan materi, analisis kebutuhan perangkat pembuatan e-modul, dan mengumpulkan aset yang akan digunakan dalam e-modul. 2) penyusunan draf e-modul. Adapun draf e-modul yang dikembangkan peneliti terdiri dari bagian pembuka, bagian inti, dan bagian penutup. 3) tahap mendesain e-modul. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang desain e-modul dengan bantuan dari beberapa perangkat lunak sehingga menghasilkan desain awal dari e-modul yang dibuat.

c. Uji Coba Berulang. Setelah pengembangan e-modul selesai dilakukan oleh peneliti, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi dan revisi terhadap e-modul. E-modul ini dinilai melalui proses validasi oleh para *expert judgement*. Dengan proses validasi ini akan ditemukan mengenai kekurangan dan kelayakan dari e-modul yang dibuat peneliti. Jika masih terdapat kekurangan dan adanya saran dari *expert judgement*, maka dilakukan revisi pada produk tersebut sesuai dengan saran yang ada sehingga e-modul dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar. Adapun hasil validasi dari *expert judgement* dapat dilihat dari tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi *Expert Judgement*

<i>Expert Judgement</i>	Presentase	Kategori Kevalidan
Ahli Materi	91,05%	Sangat Layak
Ahli Nilai Karakter	100,00%	Sangat Layak
Ahli E-Modul	96,00%	Sangat Layak
Ahli Pedagogik	93,42%	Sangat Layak
Rata-rata	95,11%	Sangat Layak

Berlandaskan tabel 3 di atas, kelayakan e-modul pembelajaran IPS bermuatan karakter tanggung jawab ini dinyatakan sangat layak untuk dapat di uji cobakan pemakaiannya di sekolah yang memperoleh penilaian 95,11% dengan melalui revisi terlebih dahulu sesuai saran *expert judgement*. Adapun revisi yang harus dilakukan peneliti terhadap e-modul adalah sebagai berikut: (1) memperbesar logo UPI dan tulisan kelas IV SD/Mi pada bagian *cover* e-modul, (2) membagi-bagi materi mengenai makanan khas daerah dalam e-modul sehingga penempatannya tidak terlihat menumpuk, dan (3) memperbaiki kata yang ejaanya kurang tepat.

Setelah e-modul sudah dikatakan layak oleh *expert judgement*, maka selanjutnya dilakukan uji coba e-modul kepada peserta didik sekolah dasar. Uji coba e-modul kepada peserta didik ini dilakukan sebanyak dua kali di dua sekolah yang berbeda. Uji coba 1 dilakukan di SDN 3 Rancapaku dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 orang dan uji coba 2 dilakukan di SDN 2 Cintaraja dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Peserta didik yang terlibat merupakan peserta didik kelas IV. Dalam pelaksanaan uji coba e-modul di sekolah dasar juga dilakukan observasi karakter tanggung jawab pada peserta didik yang terlibat. Selain itu, dalam uji coba e-modul di sekolah dasar ini, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik setelah menggunakan e-modul. Adapun hasil dari uji coba e-modul di sekolah dasar sebagai berikut:

1) Hasil uji coba 1

Berikut hasil angket respon peserta didik pada uji coba 1 disajikan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba 1

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria Kelayakan
Isi Materi E-Modul	58	72	80,56%	Layak
Penyajian E-Modul	187	216	86,57%	Sangat Layak
Kebermanfaatan E-Modul	369	432	85,42%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase			84,18%	Layak

Berdasarkan tabel 4 tersebut, e-modul sudah dikatakan layak digunakan oleh peserta didik dengan perolehan rata-rata persentasenya sebesar 84,18% yang termasuk ke dalam kriteria “layak” dengan adanya revisi mengenai kejelasan tulisan. Sedangkan hasil dari observasi karakter tanggung jawab peserta didik pada saat dilakukannya uji coba 1 ini disajikan dalam tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Karakter Tanggung Jawab Uji Coba 1

Aspek yang Diamati				
Peserta didik mengerjakan tugas dari guru	Tidak menunjukkan perilaku curang/menyontek dalam belajar	Ikut serta dalam mengerjakan tugas kelompok	Menunjukkan sikap hormat kepada guru	Toleransi terhadap sesama peserta didik

Jumlah Skor Perolehan Tiap Aspek	65	64	65	69	68
Jumlah Skor Maksimal					20
Jumlah Peserta Didik					18
Jumlah Keseluruhan Skor yang Diperoleh					331
Jumlah Skor Maksimal Keseluruhan (Jumlah Skor Maksimal X Jumlah Peserta Didik)					360
Hasil Akhir Presentase Tanggung Jawab Peserta Didik					91,94%
Kategori					Sangat Baik

Dari tabel 5 di atas menyimpulkan bahwa selama melakukan uji coba 1 pada e-modul, karakter tanggung jawab peserta didik sudah dikatakan “sangat baik” dengan perolehan hasil akhir presentase sebesar 91,94%.

2) Hasil uji coba 2

Berikut hasil angket respon peserta didik pada uji coba 2 disajikan dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba 2

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria Kelayakan
Isi Materi E-Modul	59	64	92,18%	Sangat Layak
Penyajian E-Modul	170	192	88,54%	Sangat Layak
Kebermanfaatan E-Modul	338	384	88,02%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase			89,58%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6 di atas memaparkan mengenai hasil angket pada saat uji coba 2 menghasilkan sebesar rata-rata persentase sebesar 89,58% yang termasuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil dari observasi karakter tanggung jawab peserta didik pada saat dilakukannya uji coba 2 disajikan dalam tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Observasi Karakter Tanggung Jawab Uji Coba 2

Tabel 7. Hasil Observasi Karakter Tanggung Jawab Uji Coba 2					
	Aspek yang Diamati				
	Peserta didik mengerjakan tugas dari guru	Tidak menunjukkan perilaku curang/menyontek dalam belajar	Ikut serta dalam mengerjakan tugas kelompok	Menunjukkan sikap hormat kepada guru	Toleransi terhadap sesama peserta didik
Jumlah Skor Perolehan Tiap Aspek	56	59	58	58	59
Jumlah Skor Maksimal					20
Jumlah Peserta Didik					16
Jumlah Keseluruhan Skor yang Diperoleh					290
Jumlah Skor Maksimal Keseluruhan (Jumlah Skor Maksimal X Jumlah Peserta Didik)					320
Hasil Akhir Presentase Tanggung Jawab Peserta Didik					90,63%
Kategori					Sangat Baik

Dari tabel 7 di atas menyimpulkan bahwa selama melakukan uji coba 2 pada e-modul, karakter tanggung jawab peserta didik sudah dikatakan “sangat baik” dengan perolehan hasil akhir presentase sebesar 90,63%.

Dari hasil uji coba 1 dan 2, dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan peneliti sudah dikatakan layak untuk bisa digunakan oleh peserta didik baik untuk belajar di sekolah atau di rumahnya masing-masing. Dari hasil observasi karakter tanggung jawab juga, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang terlibat pada uji coba e-modul di sekolah dasar sudah memiliki karakter tanggung jawab yang tergolong sangat baik.

d. Refleksi

E-modul pembelajaran IPS bermuatan nilai karakter tanggung jawab ini telah selesai dikembangkan setelah melalui beberapa tahapan dari mulai menganalisis masalah, merancang e-modul kemudian melakukan uji kelayakan dan uji coba produk. Sehingga didapatkan sebuah produk akhir dari penelitian ini yaitu e-modul IPS bermuatan nilai karakter tanggung jawab untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Adapun bentuk akhir dari e-modul IPS ini berbentuk *flipbook* dalam format link internet yang dapat diakses secara daring dan linknya tersebut dapat dibagikan kepada peserta didik melalui *whatapps* atau sosial media lainnya. E-modul yang dikembangkan peneliti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan dari e-modul IPS ini, yaitu: (1) Membantu peserta didik lebih mengetahui mengenai contoh makanan khas dari 38 provinsi dan nilai karakter tanggung jawab. (2) E-modul berbentuk *flipbook* yang dapat dibuka dengan perangkat *chrome book/laptop/gawai* dengan cara mengakses linknya. (3) E-modul dapat dibagikan dengan cara mengcopy link internetnya atau dengan cara menscan barcodenya. (4) E-modul dilengkapi dengan berbagai video, ilustrasi, dan gambar makanan khas daerah. (5) Dalam e-modul terdapat games, dan kuis yang dapat dibuka dan dikerjakan secara langsung oleh peserta didik. (6) E-modul ini dapat digunakan bagi guru dan peserta didik dengan mudah kapanpun dan dimanapun bisa serta dapat bertahan lama. (7) E-modul dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar di rumah. dan (8) Kegiatan belajar dalam e-modul diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan karakter tanggung jawabnya seperti kegiatan ayo menulis, ayo berdiskusi, dan ayo membuat poster. Sedangkan kekurangan dari e-modul IPS ini yaitu: (1) Mengoperasikan e-modul hanya bisa dilakukan apabila diakses dengan adanya koneksi internet. (2) Guru tidak dapat melihat hasil jawaban peserta didik pada kegiatan latihan soal atau kuis. dan (3) E-modul tidak dapat diunduh dikarenakan menyatu dengan perangkat *website*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, e-modul IPS ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar alternatif baik di sekolah ataupun di rumah oleh peserta didik secara mandiri dan peserta didik yang terlibat dalam uji coba e-modul di sekolah dasar sudah memiliki karakter tanggung jawab yang tergolong sangat baik. E-modul yang dihasilkan berbentuk *flipbook* dalam format link internet yang dapat diakses secara daring dan linknya tersebut dapat dibagikan kepada peserta didik melalui *whatapps* atau sosial media lainnya. Penggunaan e-modul ini fleksibel karena berbentuk digital dan dapat bertahan lama.

5. Referensi

- Adnyana, K. S. (2020). Peran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pembentukan Karakter. *Pendidikan Dasar*, 1(1), 11–20.
- Agustian, Y.E. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN Di SDN Cempaka Putih 03 Tangerang Selatan*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda. *Educational Technology and Society*, 11(4), 29–40.
- Anwar, M. F, N., Ruminiati, & Suharjo. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas Iv Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(10), 1291–1297.
- Aprianti, M., Nurkhalisa, M., Arifin, M. H., & Rustini, T. (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Membentuk Karakter Bertanggung Jawab Sosial Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 184–188.
- Ardila, R. M., Nurhasanah, N., & Salimi, M. (2017). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 0(0), 79–85.
- Ariyani, Y. D., & Wangid, M. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Nilai Karakter Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 116–129.
- Hayati, R. K., & Utomo, A. C. (2022). Penanaman Karakter Gotong Royong dan Tanggung Jawab melalui Metode Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6419–6427.
- Hidayat, S. (2022). *Menelusuri Dunia Afektif Pendidikan Nilai dan Moral* (Issue September).
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*.
- Nugraha, A., Subarkah, C. Z., & Sari. (2015). Penggunaan E-Module Pembelajaran pada Konsep Sifat Koliagatif Larutan untuk Mengembangkan Literasi Kimia Siswa. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Dan Pembelajaran Sains*, 2015(Snips), 51-.
- Raqzitya, F. A., Agung, A., & Agung, G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116.
- Sari, T. N., Hidayat, S., & Nuryadin, A. (2023). Pengembangan E-Modul Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) Bermuatan Karakter Peduli Sosial untuk Pramuka Penggalang di SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 5574–5587.
- Sonia, G., Heldayanti, E., & Fakhrudin, A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Builder Pada Materi Hak dan Kewajiban Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 6584–6589.
- Syafa, I. P., Putri, M., Setiawati, N. Z. E., & Marin, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Berbasis E-Modul terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 315–330.

Yuhanida Kurnia, S., Apriliya, S., & Hidayat, S. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 9(2), 503–513.